Scener ur livet

Max Wallinder
Rollspelskollektivet [länk]

Innehåll

Sammanhang	3
Karaktärer	3
Upplägg	3
Scener	4
Att spela	5
Kuliss	5
Improvisation	6
AKT I	8
AKT II	15
AKT III	20

APPENDIX I: Inspiration
APPENDIX II: Spela igen
APPENDIX III: Hack

Sammanhang

Scener ur livet handlar om fyra karaktärer. Det handlar om deras tidigare och nuvarande relationer. Det handlar om livet. Det enkla och det svåra. Det vackra och det fula. När det gäller stämningen, sikta mot tragiska scener med inslag av svart humor ibland.

Karaktärer

Inför varje scen bestämmer ni vem som ska gestalta karaktärerna som är med. En karaktär behöver absolut inte vara knuten till samma spelare under hela scenariot. Tvärtom rekommenderas motsatsen.

Det finns fyra karaktärer: 1, 2, 3 och 4.
- 1 och 2 har haft en kärleksrelation.
- 3 och 4 har en kärleksrelation.

Alla fyra är vänner och umgås.

Ge alla karaktärer ett namn. så att de kan prata om varandra i scener de inte är med i. Allt annat, som uppväxt, ångest, musiksmak, kön, komplex, fritidsintressen, livssorg, yrke, värdegrund, fantasier, utseende, fördomar m.m. kanske ni etablerar under spel. Eller inte.

Upplägg

Upptäck scenariot scen för scen, tillsammans. Läs inte scenerna i förväg. Sätt istället egna flashback-scener om det behövs för att utforska något som inte finns med i scenerna.

Scener ur livet är uppdelat i akter och scener.

AKT I: Öppna scener. Bara lite är etablerat, stor frihet att rollspela.
AKT II: Stora förändringar har inträffat, som sätter ramar.
AKT III: Flashbacks som förklarar saker, samt möjlighet att avsluta.

Scener
Alla scener presenteras i samma format:

VEM? Vilka karaktärer som är med i scenen.
VAR? Var scenen utspelar sig.
VAD? Vad scenen handlar om, dialogen och annan information.

SLUT Citatet som avslutar scenen och vilken karaktär som säger det.

Det specificeras inte hur långt det gått mellan scenerna. Ibland kan det vara väsentligt att placera scenen i tid i förhållande till de andra scenerna men det är absolut inte nödvändigt.

Vissa scener i slutet är tydligt markerade som flashbacks men annars antas scenerna följa varandra i kronologisk ordning.

- Håll scener korta. Sikta mot högst 5 minuter.
- Driv dialogen mot slutcitatet direkt från början.
- Adressera VAD? scenen handlar om direkt. Undvik långsamt uppbyggande. Finns det en konflikt, ta upp den i första meningen.
- Funkar inte scenen av någon anledning, driv bryskt mot SLUT-citatet och klipp till nästa scen.
- Fokusera på dialog, inte beskrivningar. Beskrivningar av tex. miljö, handlingar eller känslor drar ned tempo och tenderar att styra bort fokus och tona ned dramatik. Hitta istället nåt litet som beskriver stämningen i scenen.

> Exempel.
> Hans nariga läppar bara ytterligare bekräftade att han nu tillhörde det gamla och förgångna.
>
> De var så kallt att ögonen tårades.

- Beskriv inte att en karaktär ser ledsen ut, låt karaktären säga: "Jag är så jävla ledsen" eller låt en annan karaktär fråga: "Är du ledsen?" Låt saker komma fram aktivt i dialog, inte passivt i en utomstående beskrivande berättarroll.

Att spela

Vid varje ny scen läser ni högt VAR?, VEM?, VAD? och SLUT och stämmer av så att ni alla är överens om hur ni tolkar scenen.

OBS! För-spela inte scenen! Etablera inte saker i förväg eller spekulera i olika samtalsämnen, citat eller dramatik. Spela, och se vad som händer. Planera inte, improvisera! Undantaget är flashbackscenerna 11 och 12.

Sist bestämmer ni vem som ska spela vilken karaktär och börjar spela.

Kuliss

Scenariot är tänkt att spelas i Sverige, idag. Med ganska få förändringar går det att förlägga dramat nästan vilken tid och plats ni vill, faktisk som fiktiv. Att skifta kuliss är också ett enkelt sätt att variera spelet vid omspel.

Improvisation

Hjälp varandra. När ni rollspelar så improviserar ni och för att få flyt i dialogen behöver ni både vara lyhörda och hjälpas åt. När någon etablerar något, accepterar man och bygger vidare på det. Man får inte vägra eller ändra eftersom det förstör den gemensamt skapade berättelsen. När man hjälper någon annan kallas det ett erbjudande. Ett öppet erbjudande låter någon annan specificera medan ett kontrollerat erbjudande sätter ramar.

> Exempel.
> Jag hörde att ni hade släktmiddag igår. (öppet)
>
> Du var visst inblandad i ett rejält gräl igår på släktmiddagen. (kontrollerat)

Försök hela tiden att hjälpa varandra genom erbjudanden men också att andra spelare får göra det de önskar och tycker är kul. Tänk inte på dig själv, tänk på de andra. Alla älskar att rollspela med någon som är uppmärksam och omtänksam.

Bara säg det. Fundera inte så mycket. Eller kanske bara ett ögonblick, så du ibland kan undvika de värsta omedvetna fördomarna och stereotyperna. Annars bara kör. Dialogen behöver bränsle. Ord är bränsle, eftertänksamhet dödar flödet. Det kan inte bli fel. Vill ni ändra något gör ni det i efterhand. Bara säg saker. Hitta på. Oavsett om det är ett namn, en händelse eller en känsla. Testa. Det funkar!

Skapa obalans i status mellan karaktärerna, inte jämvikt. Det handlar inte om permanent status, utan föränderlig. Låt en karaktär vara anklagande och i överläge och en annan vara urskuldande och underlägsen. Låt även statusen skifta i relationen, gärna under samma scen. Förändring i status skapar dramatik. Den anklagade blir t.ex. den anklagande och tvärtom.

Det som skapar obalans kallas en tilt. En oväntad vändning, en förändring. Det ska vara en konsekvens, inte en förklaring. Förklaringen skapar ni i efterhand. En tilt kan t.ex. vara en lögn, ett svek eller brott. Det är alltså meningen att improvisera och slänga ut en tilt utan minsta tanke på detaljer. Försöker man vara smart och tänka ut nåt kul i förväg är man antingen inte närvarande, för man försöker leta eller skapa läge att etablera idén eller så forcerar man in den i spel. Eller både och. Inget blir bra.

Variera känslotillstånd för karaktären. Ibland ges instruktioner i scenen, ibland inte. En scen blir helt annorlunda om karaktärerna har olika känslotillstånd. Ha ingen förklaring till varför din karaktär känner sig på ett visst sätt. Det kanske förklaras i scenen, eller inte. Det spelar ingen roll. Var inte bara arg eller rädd. Var glad, stolt, misstänksam, ledsen, cynisk, desperat, upprymd, hämndlysten, kär. Var dock inte apatisk eller uppgiven. Det går inte att ha dialog med.

Skapa tragik. En berättelse drivs av att en karaktär vill något men misslyckas. Därför SLUTar scenerna ofta i citat som tyder på misslyckanden, konflikter eller tragik. Men även i scenerna behöver karaktärerna misslyckas. Låt dem vara sårbara, nedslagna, brutna och misslyckas. Det blir bra berättelser. Börja dock inte med en knäckt karaktär. Börja positivt och optimistiskt och låt sen en tilt rasera allt.

AKT I

Scen 1

VEM? 1 och 2
VAR? Hemma hos 1
VAD? 1 har bett 2 att komma över för att 1 precis hört något oförklarligt ljud i hemmet som skrämt hen

SLUT 2: "Ljög du bara för att lura hit mig?"

Scen 2

VEM? 3 och 4
VAR? På en bänk utomhus
VAD? 3 och 4 pratar om sin parterapi

SLUT 3: "Vi kan inte fortsätta så här"

Scen 3

VEM? 1 och 4
VAR? På en restaurang
VAD? 1 och 4 pratar om hur deras barndom, på olika sätt, påverkat deras vuxna relationer

SLUT 1: "Jag vet vad jag måste göra nu"

Scen 4

VEM? 3 och 4
VAR? Hemma i köket efter maten
VAD? 3 och 4 pratar om hur konflikten mellan den enes syskon och föräldrar kan undvikas vid ett stundande födelsedagskalas

SLUT 4: "Så, hur länge har du varit otrogen?"

Scen 5

VEM? 2 och 3
VAR? Promenad hemåt efter nån utställning
VAD? 2 erkänner ett gammalt brott för 3

SLUT 3: "Om du inte berättar för 1, gör jag det"

Scen 6

VEM? 1 och 3
VAR? Hemma hos 3
VAD? 1 berättar för 3 något hen ångrar att hen ljugit om för 2 när de var tillsammans

SLUT 1: "Berättar du för 2, dödar jag dig"

AKT II

Scen 7

VEM? 3 och 4
VAR? I ett kapell innan en begravning
VAD? 3 och 4 diskuterar återigen sina ideologiskt olika åsikter inför det stundande politiska valet

SLUT 3: "Du har ringen på, fast att vi separerat"

Scen 8

VEM? 1 och 2
VAR? Anstaltens besöksrum
VAD? 2 är övertygad om att 3 satt dit hen. 1 försöker förstå vad 2 har gjort och varför hen ljugit

SLUT 2: "Kom aldrig hit igen"

Scen 9

VEM? 2 och 3
VAR? Anstaltens besöksrum
VAD? 2 anklagar 3, opålitlig och otrogen, för att ha satt dit hen

SLUT 3: "Ta ansvar för det du gjort istället"

Scen 10

VEM? 1 och 4
VAR? På ett café
VAD? 1 och 4 pratar om livet efter en separation

SLUT 4: "Jag förstår inte hur jag ska orka fortsätta"

AKT III

Scen 11

Flashback

VEM? 2 och ?
VAR? ?
VAD? Vi får reda på hur brottet som 2 begick gick till och kanske varför

SLUT 2: "Fuck fuck fuck"

Scen 12

Flashback

VEM? 1 och ?
VAR? ?
VAD? Vi får se vad 1 undanhållit 2 och kanske varför

SLUT 1: "Det här är så fel"

Scen 13

VEM? 2 och 4
VAR? Är på dejt på julmarknad
VAD? De närmar sig trevande via samtal om 3's tragiska öde men båda har problem med tillit

SLUT 4: "Det här var ju trevligt"

APPENDIX I: Inspiration

Blue Valentine
Festen
Scener ur ett äktenskap
The One I Love
Tillsammans
Tomten Är Far Till Alla Barnen
Fanny och Alexander
Kaos är granne med Gud [länk]
The Trip (inte andra säsongen som är skräp) inklusive titelmusiken av Michael Nyman [länk]
The Disappearance of Eleanor Rigby Her
The Disappearance of Eleanor Rigby Him
The Disappearance of Eleanor Rigby Them

APPENDIX II: Spela igen

Har ni redan spelat scenariot en gång känner ni till scenerna och det överraskande har gått förlorat. För att bibehålla nöjet kan spelare välja att gestalta andra karaktärer i scenerna och framförallt tolka scenerna annorlunda och skapa helt nya dialoger.

Att ändra kuliss är också ett sätt att öka omspelbarheten. Förlägg scenerna i en annan tid och/eller plats (vilket inkluderar även fiktiva världar). Spela i sekelskiftets London eller i en Mars-koloni 2392.

APPENDIX III: Hack

Det finns flera sätt att enkelt hacka Scener ur livet så att det blir lite annorlunda eller ert helt egna.

Genom att ändra scenens SLUT med ett annat citat ändras dialogens riktning fullständigt. Jämför två olika slut på Scen 1:

> SLUT 2: "Ljög du bara för att lura hit mig?"
>
> SLUT 2: "Vill du att jag stannar över natten?"

Andra enkla sätt är att ändra vem som är ansvarig för scenens SLUT, VEM som deltar i scenen, ändra ordning på scenerna eller ta bort scener.

Sen kan ni såklart också göra större ändringar som att ändra VAD dialogen i scenerna ska handla om och vem som deltar samt helt byta ut eller lägga till scener.

Slutligen kan ni också göra ett helt eget scenario och bara låna formatet.

Här är några tankar kring att skapa helt egna scener. Det handlar om två personer som pratar. Platsen är inte så viktig men det är däremot vad de pratar om och hur scenen slutar. SLUTet ska vara hyfsat öppet, olycksbådande och gärna överraskande. Se upplägget för akterna på s. 3.

Oroa er inte så mycket för att scenerna ska hänga ihop och bilda en sammanhängande berättelse. Dels skapar spelarna själv kopplingar och dels är det ok om vissa scener är mer fristående.

Alla karaktärer ska ha ungefär lika många dialoger.